Не для коммерческого использования!!! © Студия Фэнтези «PHantom» 2006 г.

Эберрон

Студия PHantom Фэнтези

Эберрон под микроскопом

Расы: отношение и предубеждения

Автор Статьи: Шон. К. Рейнольдс
Перевод: Mef
Оформление и Верстка: Валентин Дмалекс
Контактный адрес: vdmalex@ua.fm
valdmalex.narod.ru

Author: Sean K. Reynolds
Translate: Mef
Pageproof & Design: Valentine Dmalex
Contact adress: vdmalex@ua.fm
valdmalex.narod.ru

Добро пожаловать в рубрику "Эберрон под Микроскопом", которая попробует взглянуть на то, как обращаться с основными темами **D&D** приключения в кампании **Эберрон**. Должны ли персонажи искать потерянный артефакт, выискивать знания в старом томе, или иметь дело с восстанием гоблинов, в кампании **Эберрон,** эти вещи делаются немного по-другому. Эта серия поможет игрокам в **Эберроне**, а МП получат правильное понимание игрового мира.
Давайте рассмотрим проблемы и предубеждения связанные с расами Эберрона.

Не так кратко и сухо.

В стандартной кампании, расовое взаимодействие между расами, описано в *Руководстве Игрока* довольно просто. Люди могут сойтись с каждым, гномы думают, что эльфы являются непостоянными, никто не доверяет полу-оркам, и так далее. Несмотря на эти чувства, типичная кампания **D&D** имеет довольно космополитическое чувство, со всеми расами, живущими в мире больших городов без серьезных расовых конфликтов. В игровом мире **Эберрон**, вещи намного более сложны, главным образом из-за различных групп в каждой расе, и люди могут иметь плохие чувства к одной, и хорошие к другой; корни расизма в Эберроне, как и в реальном мире, имеют тенденцию базироваться на культуре, а не конкретной расе. (Как сказано *в Руководстве по Игровому Миру Эберрон* на странице 24, "персонаж в мире **Эберрон** не просто человек или гном: Он - человек из Трейна, или дварф из Твердынь Мрор."

Например, эльфы Дома Фиарлан – древний отмеченный драконом дом, с длинной столетней историей развлечения и актерства; обычный народ хвалит как его, так и его работы. В отличие от этого дома, эльфы новой нации Валенар считаются захватчиками и угрозой миру, установленному в соответствии с Тронхолдским Договором. Будут ли действия эльфов Валенара пятном на Доме Фиарлан? Станут ли люди Кхорвайра недолюбливать эльфов в целом, но в тоже время примут Дом Фиарлан, потому что "они - хорошие"?
Люди, правящие большей частью Кхорвайра в течение почти тысячи лет, имеют репутацию нации строителей. Шарн – возможно самый большой город на континенте, и его жители видят себя как самых цивилизованных людей на континенте. В противовес им, люди Теневого Пограничья – неграмотные, немытые обитатели болот, живущие в сообществе с орками. Даже при том, что человек из Шарна может внешне походить на человека с Теневого Пограничья, Бреландец с комфортом смотрят свысока на жителей Пограничья, как на что-то менее человеческое. Аналогично, беженцы из Сайра, независимо от расы, воспринимаются

как проигравшие в войне, которые своим видом травмируют каждого, и некоторые народы думают, что бедствие ударило сайранцев, потому что они так или иначе заслужили это, и что они теперь дополнительная обуза для всех остальных из-за преступления, что они совершили. Культура, а не раса, может быть оправданной причиной для возникновения предубеждений.

Полу-орки, часто служат "козлами отпущения" для чего-нибудь неприятного, чаще всего орки приходят из Дроаама, Элдиинских Владений, или Теневого Пограничья, и частично из Дома Тарашк. Люди видят в полу-орках Дроаама опасных монстров, а полу-орков Теневого Пограничья примитивами; граждане Аундаира смотрят на полу-орков Элдиинских Владений (и кого-либо еще оттуда) как сепаратистов и предателей народа, в то время как остальные вне Аундаира вообще о них не думают. В отличие от всех, обратите внимание на полу-орков и людей Дома Тарашк, которые очень талантливые разведчики с сильно развитым навыком поиска ценных ресурсов. И вновь, культура и национальность более важны, чем раса.

перевертыш маг

иллюстр. Дориан Калверт

Старые Расы и Новые Расы

Много типичных кампаний **ДнД** используют стандартные расы и могут включить одну необычную расу, например людоящеры, аасимары, и так далее. В противовес, игровой мир **Эберрон** имеет четыре новые расы в обычной игре (перевертыши, калаштары, шифтеры и кованные). Каждая из этих "новых" рас это кое-что необычное, и их роль в кампании может заставить многих "нормальных" людей понервничать, и это может привести к расизму в его резком проявлении. Любой представитель этих рас, вероятно, столкнется с нетерпимостью в городе или сельской местности, от любой из старших рас.

Перевертыши потомки людей и доппельгангеров, и их природная способность скрывать свое истинное происхождение означает, что немногие людей когда-либо полностью доверяли им - как вы можете доверять кому-то, кто может взять ваше лицо и использовать ваши тайны против вас? Любой, кто видит любого из них в его природном облике, понимает, что это - не совсем человек и поэтому его мотивы подозрительны. Перевертыши обычно вступают в сообщество преступников, тем самым только укрепляя предубеждение относительно них, и в свою очередь это означает, что единственное место, где перевертыш может найти некоторое признание, это преступные организации, которые ставят законопослушных людей против закона.

В некоторой степени, шифтеры имеют худшую ситуацию из всех новых рас. Они не могут быть приняты как полностью человеческие существа подобно перевертышам, они не красивы, и не так добры как калаштары, и они не были созданы, чтобы быть лояльными солдатами подобно кованным. Шифтеры происходят от ликантропов, которых многие люди считают, чудовища (и шифтеры лишь на ступеньку выше них). Грубые, дикие, и из-за этого нелюдимые, шифтеры боятся большинства обычных народов, и большинство шифтеров избегает проявления совей внешности и особенностей, особенно в местах, где Церковь Серебряного Пламени устроила крестовый поход против ликантропов.

шифтер монах

Калаштары в человеческом понимании более менее внешне красивы, но их чуждый разум отделяет их от мира, и если обычный авантюрист нормально воспримет необычность расы, обычный фермер или горожанин не будет считать калаштара «мило выглядящим, приятно высказывающимся», так же как нельзя определить прав или нет в современном мире скользкий политик или начитанный эколог. Тенденция калаштар к искренней доброте вызывает к нему часть подозрений, но большинство людей всегда помнят об их связи с Регионов Сновидений, и ужасных куори, правящих в этом месте (этот факт в первую очередь несет страх в сердца людей).

Для большинства людей, кованный – неудачное напоминание Последней Войны. Созданные для боя, а не для мира, неуклюжие попытки расы кованных гармонировать с нормальным обществом не вызвала любовь ни к кому из них. Не помогает этому и самый известный представитель этой расы, Лорд Клинков, объявивший, что кованные должны управлять Эберроном, который весь будет принадлежать кованным, которые примут участие в этом заговоре. В отличие от ветеранов других рас, кованные не могут затеряться среди них; Последняя Война проживает в каждой клетке их сущности. В некоторых странах люди рассматривают их как собственность, и в большинстве других мест многие все еще рассматривают их как живое оружие, нежели как истинных людей. Обычный обыватель доволен, что нет больше новых кованных (так как тайны их создания не преданы огласке) так что, в конечном счете, эта "раса" вымрет.

Одна вещь, которую необходимо помнить – люди Эберрона имеют сильную национальную индивидуальность из-за десятилетий войны, окрасившую их расовое восприятие; Бреландец может думать, что шифтеры являются дикими, и перевертыши ненадежны, но шифтер или перевертыш из Бреландии лучше, чем любой из них из Валенара или старого Сайра. Во многих случаях, националистический фанатизм более распространен, чем расовый.

иллюстр. Дориан Калверт

Wizards of the Coast
d20 system
Студия PHantom Фэнтези